

FIXED AMOUNT ELECTRONIC CREDIT CARD SYSTEM

Publication number: JP2002032687

Publication date: 2002-01-31

Inventor: KAWABATA MASARU

Applicant: GAKKEN CO LTD

Classification:

- International: G06Q30/00; G06Q20/00; G06Q30/00; G06Q20/00;
(IPC1-7): G06F17/60

- European:

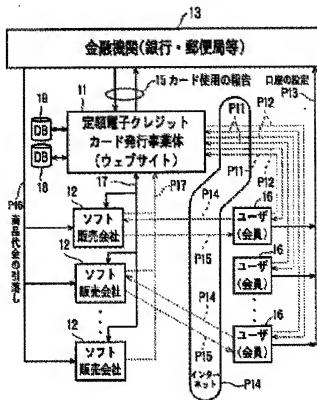
Application number: JP20000216483 20000717

Priority number(s): JP20000216483 20000717

Report a data error here

Abstract of JP2002032687

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a fixed electronic credit card system suited to the settlement of an intangible small amount merchandise purchase in electronic commerce using the Internet. **SOLUTION:** The system is constructed of a credit card applying Web site 11A, at least one software sales Web site 12A and a financial institution 13. The Web site 11A receives the application of member registration from a user through the Internet, registers him/her as a member, provides this user an ID, a password and a fixed amount electronic credit card set with a fixed amount. The Web site 11B sells a software through the Internet and is in cooperation with a company 11 operating the Web site 11A to sell the software to the user based on the balance of the fixed amount electronic credit card. The financial institution has the account of the user and is in cooperation with a company concerning the payment of the used amount of the fixed amount electronic credit card.



Data supplied from the esp@cenet database - Worldwide

(2)

特開2002-32687

1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ユーザから会員登録の申込みを受け付けかつユーザ特定情報の入力を受けて前記ユーザを会員として登録し、会員となった前記ユーザに対してIDとパスワードを提示しかつ金額が設定されたクレジットカード・エンティティを提供するクレジットカード申込みウェブサイトと、

インターネットを介して無体物商品を販売し、かつ前記クレジットカード申込みウェブサイトを運営する事業体と提携関係にあって前記クレジットカード・エンティティの残高に基づき前記無体物商品を前記ユーザに販売する少なくとも1つの無体物商品販売ウェブサイトと、前記クレジットカード・エンティティの利用金額の支払いについて、前記ユーザの口座を有しかつ前記事業体と提携関係を有する金融機関とから成り、前記クレジットカード・エンティティを入手した前記ユーザは、前記インターネットを介して前記無体物商品販売ウェブサイトへアクセスし、前記IDと前記パスワードを用いて前記クレジットカード・エンティティの前記残高の範囲内で前記無体物商品を前記インターネットを介して購入することを特徴とする定額電子クレジットカードシステム。

【請求項2】 前記無体物商品は、ゲームソフト、音楽ソフト、電子ブックに係るデータ、これらに類似する応用ソフトのいずれかであることを特徴とする請求項1記載の定額電子クレジットカードシステム。

【請求項3】 前記ユーザは未成年者であり、金額が設定された前記クレジットカード・エンティティは小額取引用クレジットカード・エンティティであることを特徴とする請求項1記載の定額電子クレジットカードシステム。

【請求項4】 前記小額取引用クレジットカード・エンティティで設定される金額は、一定期間の予想取引金額を想定して定められることを特徴とする請求項3記載の定額電子クレジットカードシステム。

【請求項5】 前記クレジットカード・エンティティはクレジットカードであり、このクレジットカードは会員登録の後前記事業体から会員となった前記ユーザに発送されることを特徴とする請求項1記載の定額電子クレジットカードシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明は定額電子クレジットカードシステムに関し、特に、インターネットを利用して無体物商品を購入する電子商取引で小額商品購入等の決済に適用した定額電子クレジットカードシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】 近年ITの発展に伴ってインターネットの普及が顕著である。インターネットでは、各種企業が

2

自社のホームページを有し、自社製品の販売サイトを構築している。商品販売サイトではそれぞれの様々な商品が販売される。インターネット上の商品の販売は、直接に当該商品を販売するメーカ企業のウェブサイト、あるいは商品販売を代行する販売代理店のウェブサイトによって行われる。

【0003】 電子商取引での技術的問題の1つとして決済システムの構築がある。現在いくつかの決済システムが提案されている。一例として既述のリアル店舗にあるコンビニエンス・ストア（以下「コンビニ」という）を利用した決済システムが存在する。この決済システムは、ユーザ（消費者）がインターネットを介して例えばメーカ企業サイトに対して商品購入の注文を出し、メーカ企業が当該商品をユーザの近くに位置するコンビニに注文商品を送達し、ユーザが当該コンビニで代金引換で商品を手に入れるというシステムである。このようなコンビニを利用した決済システムまたは決済方法の運用は、通常、有体物あるいはこれに類似する商品の売買に限定される。類似商品の例としては、例えばパソコンにインストールされて使用される応用ソフト、あるいはゲームソフトのごとく、商品の内容自体はプログラムであって無形のものであるが、CDやFD、その他の格納媒体に保存され、パッケージとして商品化されたものを挙げることができる。

【0004】 上記のコンビニを利用した決済システムは、インターネットを利用して販売店舗サイトに直接にダウンロードで購入する音楽ソフト等の無体物の商品の決済には向いていない。

【0005】 インターネットを經由して無体物の商品を購入する場合の決済の仕方としては、現在のところ、3つの方法が提案されている。第1の方法はクレジットカードを用いる方法、第2の方法はプリペイドカードを用いる方法、第3の方法はプロバイダによる支払い代行の方法である。クレジットカードを用いる決済方法では、ユーザが自身のコンピュータで販売店舗サイトにアクセスし、そのホームページ上で商品の注文を出すと共にクレジットカードの番号を入力する。商品の購入金額はクレジットカードの番号で指定される口座から自動的に引き落とされる。プリペイドカードを用いる決済方法では、予め当該プリペイドカードを購入しておき、ユーザが自身のコンピュータで販売店舗サイトにアクセスし、そのホームページ上で商品の注文を出すと共にプリペイドカードの裏に示された暗号を入力する。プリペイドカードに関しては、予め設定された金額から購入商品の価格金額が差し引かれ、その差額に関する情報が提示される。プロバイダによる支払い代行の決済方法では、同様に、ユーザが自身のコンピュータで販売店舗サイトにアクセスし、そのホームページ上で商品の注文を出すと共にプロバイダに登録しているIDと暗証番号を入力する。購入商品の金額は、プロバイダとの契約口座等から

3

自動的に引き落とされる。

【0006】

【発明が解決しようとする課題】インターネットを利用した電子商取引において、特にゲームソフト、音楽ソフト、その他の応用ソフト等の無形（無体物）の商品の購入での決済の仕方について検討する。

【0007】上記の無体物商品の電子商取引に基づく購入では、一般的に、前述した第1から第3の決済方法が考えられる。しかし、現在のところ、インターネット上で有料配布される情報（ゲームソフト等の無体物の商品）の料金を安全に、かつ簡便に徴収するための決済システムは存在しない。上記クレジットカードはカード番号が盗難されやすく安全性の面で問題がある。上記プリペイドカードは事前購入する必要があり、購入場所も不明確で、不便である。上記プロバイダの支払い代行は、プロバイダ側での負担が大きいので、これを行わないプロバイダも多く、そのようなプロバイダの加入者は実際にこの決済システムを実施することに困難な状態にある。

【0008】インターネット上での無体物商品に適した決済システムとして、安全性、利便性、汎用性の条件を満たすという観点では、上記クレジットカードを利用する決済システムが最も望ましいと考えられる。しかし、現在のクレジットカードによれば、クレジット番号の盗難というマイナスイメージを払拭することができないという状況にある。

【0009】そこで、インターネット上での無体物商品の電子商取引の決済システムに適合するようにクレジットカードを改良し、活用可能なクレジットカード決済システムが要望される。

【0010】インターネットを利用した無体物商品等の電子商取引においてクレジットカードによる決済システムを活用できるようにするためには、次の点を考慮することが重要である。すなわち、クレジットカードの番号の盗難を完全に防止できないという前提に立って、仮に盗難が発生してクレジットカードの所有者が損害を受けた場合にも、その損害が最小限に抑えられるようにすることである。また、例えば中学生や高校生がゲームソフトや音楽ソフト等を手に入れる場合を想定するとき、金額を制限された電子商取引用クレジットカードは社会の要請に沿うものである。

【0011】本発明の目的は、上記の要請に鑑み、インターネットを利用する電子商取引で無体物である小額商品購入等の決済に適した定額電子クレジットカードシステムを提供することにある。

【0012】

【課題を解決するための手段および作用】本発明に係る定額電子クレジットカードシステムは、上記目的を達成するため、次のように構成される。

【0013】本発明に係る定額電子クレジットカードシ

(3)

特開2002-32687

4

システム（請求項1に対応）は、クレジットカード申込みウェブサイトと少なくとも1つの無体物商品販売ウェブサイトと金融機関から構築される。クレジットカード申込みウェブサイトは、インターネットを経由したユーザから会員登録の申込みを受け付けかつユーザ特定情報の入力を受けてユーザを会員として登録し、会員となったユーザに対してIDとパスワードを提供しかつ定額が設定されたクレジットカード・エンティティを提供する。無体物商品販売ウェブサイトは、例えばソフト販売会社のソフト販売ウェブサイトである。この無体物商品販売ウェブサイトは、インターネットを介して無体物商品を販売し、かつクレジットカード申込みウェブサイトを運営する事業体と提携関係にあるクレジットカード・エンティティの記録残高に基づき無体物商品をユーザに販売する。金融機関は、クレジットカード・エンティティの利用金額の支払いについて、ユーザの口座を有しかつ事業体と提携関係を有している。以上の構成において、クレジットカード・エンティティを入力したユーザは、インターネットを介して無体物商品販売ウェブサイトにアクセスし、クレジットカード・エンティティの記録残高の範囲内で無体物商品をインターネットを介して購入する。

【0014】上記のシステム構成において、好ましくは、無体物商品は、ゲームソフト、音楽ソフト、電子ブックに係るデータ、これらに類似する応用ソフトのいずれかである（請求項2に対応）。

【0015】さらに上記のシステム構成において、好ましくは、ユーザは中学生や高校生等の未成年者であり、定額が設定された電子式のクレジットカード・エンティティは小額取引用クレジットカード・エンティティである（請求項3に対応）。

【0016】上記のシステム構成において、好ましくは、小額取引用クレジットカード・エンティティで設定される金額は、一定期間の予想取引金額を想定して定められることで特許付けられる（請求項4に対応）。さらにクレジットカード・エンティティは有体のクレジットカードであり、このクレジットカードは会員登録の後に前記事業体から会員となったユーザに発送される（請求項5に対応）。

【0017】

【発明の実施の形態】以下に、添付された図1～図3に基づいて本発明の好適な実施形態を説明する。図1は本発明に係る定額電子クレジットカードシステムを実現するための関連する組織（事業体や企業）とユーザの関係を示す全体的な組織構成の概念図、図2はクレジットカード申込みウェブサイトを中心にして申込み手続きと電子クレジットカード入手と商品の注文・購入のプロセスを説明するための時系列に基づく関係図、図3は本発明に係る定額電子クレジットカードシステムの利用形態例をインターネットを中心に示す構成図である。

(4)

特開2002-32687

6

【0018】図1に示すように、本実施形態による定額電子クレジットカードシステムを構築するにあたって、少なくとも1つの定額電子クレジットカードを発行する少なくとも1つの事業体（定額電子クレジットカード発行事業体）11、この事業体11との間で定額電子クレジットカードの利用に関して提携関係にある複数のソフト販売会社12、口座引落しに関連して提携関係を有する金融機関（銀行、郵便局等）13が関与している。本実施形態による定額電子クレジットカードは、その役割としては既存の現実のクレジットカードに相当するものであるが、インターネット14の上において無体物商品の販売・購入に関する電子商取引の決済に使用されるものである。秘密には一致していない。相違点としては第1に本実施形態による電子クレジットカードは、無制限の金額で使用できるものではなく、インターネット14上でのクレジットカード番号の盗難の蓋然性を想定して、予め支払い可能な金額の上限が設定され、定額電子クレジットカードとして作られていることである。また第2に電子クレジットカードとして有体物として作ることができるが、カード自体は有体の実際の物として存在させる必要はない。つまり、インターネット14上の電子商取引で現実のクレジットカードと同様な機能が実現されれば十分なのである。以上の観点から、本実施形態による定額電子クレジットカードは、クレジットカード・エンティティ（既許のクレジットカードと同様に機能し得る現実または仮想の実在物）として認識されるものである。しかし、説明の便宜を考慮して、本実施形態の説明では「クレジットカード」という名称を用いることにする。

【0019】上記の定額電子クレジットカードは、本来的には、小学生、中学生、高校生等の未成年者が、インターネット14を利用して、ゲームソフト、音楽ソフトなどの比較的到低額の無体物商品をダウンロードによって購入する場合の決済方法として使用されることを想定している。換言すれば、小額取引のための専用決済システムとして考えられたものである。従ってこのような場合には、定額電子クレジットカードの「定額」とは、具体的に、例えば、1か月につき2000円、5000円、10000円等に定められる。このような金額であれば、仮にクレジットカード番号の盗難が発生して損害が生じたとしても、大きな被害にならないと考えられる。

【0020】なお当然のことながら、定額電子クレジットカードは、未成年者用に限定されるものではなく、利用を拡大して大人用に作ることができるのは勿論である。この場合には、定額電子クレジットカードで定められる金額の上限は、その経済力に応じて高く設定される。ただしこの場合においても、インターネット上でのクレジットカード番号の漏洩、盗難を考えると、金額の上限を無制限に定めることは望ましいものではない。

6

【0021】定額電子クレジットカードは、インターネット14の上で送受することが可能な比較的に小額な無体物商品の売買の決済方法として好適である。無体物商品としては、未成年用には上記のごときゲームソフトや音楽ソフト、その他に学習用ソフト、情報ソフト、これらに類似するソフトが考えられる。さらに大人用の、趣味のソフト、電子ブック、会計ソフト、その他のあらゆる応用ソフトが考えられる。そこで無体物商品を販売するウェブサイトとしては、この実施形態では、図1に示すごとく、各種のソフトを販売する複数のソフト販売会社12が示されている。図1において、複数のソフト販売会社12のそれぞれは異なるソフトを販売しているものとする。しかも、これらのソフト販売会社12は、それぞれ専用の販売用店舗ウェブサイト（インターネット14で開設し、販売対象のソフトをインターネット14を経由してダウンロードによって購入者（消費者）に提供する形で販売を行うものである。ソフト販売会社12は、定額電子クレジットカードの利用による商品購入を可能にするために、事業体11に申込みを行い事業体11との間で定額電子クレジットカード使用を許可する提携関係17を形成している。

【0022】金融機関13は定額電子クレジットカード発行事業体11と提携関係にある。事業体11がユーザ（会員）に対して発行した定額電子クレジットカードが、商品購入で使用される場合において、支払い金額がユーザの口座から引き落とされる。この場合において、ユーザの口座は予め金融機関13に設けられる。事業体11と金融機関13の間では、発行された定額電子クレジットカードに関して、カード使用の報告15がなされる。カード使用の報告15には、例えば発行された定額電子クレジットカードに関するクレジットカード番号、口座番号、口座名義人（ユーザ）の氏名や住所等、カードの設定金額、使用後のカード残高等が含まれる。

【0023】図1に示されたシステム構成では購入者のユーザ16が示されている。ユーザ16は、事業体11との間で、定額電子クレジットカードシステムの利用およびそれによるサービス提供を受けるための申込みを行って、会員になっているものとする。複数のユーザ16の各々は、インターネット14を経由して事業体11のウェブサイト（ウェブ）にアクセスを行って定額電子クレジットカードによるサービス提供の申込みを行い（手続きP11）、これにより会員登録を行い、そのときに定額電子クレジットカードの発行を受ける（手続きP12）。この際に同時に定額電子クレジットカードの使用の料金支払い用の口座の設定が行われる（手続きP13と上記のカード使用の報告15）。こうして会員登録されたユーザ16は、自身に発行された定額電子クレジットカードの残高の範囲内でゲームソフトや音楽ソフト等の無体物商品をインターネット14を経由して購入することができる。図1に示すごとく、例えばユーザ16は、い

(5)

特開2002-32687

7

ずれかのソフト販売会社12の販売ウェブサイトアクセスして商品購入の注文を出す(手続きP14)。その際にはユーザ16は自身を特定する事項と定額電子クレジットカードに関する情報を提供する。これに応じてソフト販売会社12は、購入希望のソフトをインターネット14を経由してユーザ16のコンピュータへダウンロードさせる(手続きP15)。その後、ソフト販売会社12は、金融機関13におけるユーザ16の指定口座から商品代金の引落しを行う(手続きP16)。ソフト販売会社12には商品代金の一部をカード使用手数料として

10 発行事業体11に支払う(手続きP17)。以上のごとくして、インターネット14を利用した無体物商品の電子商取引における決済システムとして定額電子クレジットカードシステムが構築される。

【0024】定額電子クレジットカード発行事業体11においては、会員登録されたユーザ16に関する個人特定、および使用可能金額等のデータを管理するための会員データベース18と、提携関係にあるソフト販売会社12に関する会社特定、およびソフト売り上げ情報等のデータを管理するための会社データベース19が設けら

20 れている。

【0025】次に、図2を参照して定額電子クレジットカードの申込みと利用の一例に関するプロセスを説明する。

【0026】図2では、ユーザ16と定額電子クレジットカード発行事業体11とソフト販売会社12との間のやり取り(手続き)が、より具体的に示されている。これらの間のやり取りはインターネット14を経由して行われるので、異期には、ユーザ16ではインターネット端末16A、定額電子クレジットカード発行事業体11ではクレジットカード申込みウェブサイト11A、ソフト販売会社12ではソフト販売ウェブサイト12Aとの間のやり取りとなる。定額電子クレジットカード発行事業体11では、最初の手続きは定額電子クレジットカードの申込み手続きであるので、クレジットカード申込みウェブサイト11Aと名づけたが、後段ではソフト商品購入に関与している。実際には、図3に示されるように定額電子クレジットカード発行事業体11のウェブサイト11Aには、申込み用のサーバ11aと商品注文用のサーバ11bが設けられている。

40 【0027】申込みのプロセスについて説明する。ユーザ16は、自身のインターネット端末16Aにより定額電子クレジットカードのサービスを受けるための会員登録申込みのためのアクセスを行う(手続きP21)。このアクセスを受けると、ウェブサイト11A、具体的に図3に示されるサーバ11aは、申込みのためのホームページ(申込み入力ページ)をインターネット端末16Aの画面に表示する(手続きP22)。この申込み入力ページでは、定額電子クレジットカードサービスを受ける条件として会員になるための登録画面が表示され

8

る。当該申込み入力ページでは、ユーザを特定するための情報がその記入指定欄に書き込まれる(手続きP23)。書き込み事項としては、ユーザ16の氏名、住所、電話番号、引落し銀行、口座番号、Eメールアドレス等である。さらに定額電子クレジットカードで設定される金額についての選択情報もユーザ側から与えられる。これらの情報を提供した後に、その受け付けが完了し、金融機関13での口座および残高の照会、登録がなされた次第(手続きP41)、ユーザ16に対して会員としての登録が完了した報告がなされ、定額電子クレジットカードが発行される(手続きP24)。この場合において、ユーザ16に対して定額電子クレジットカードを使用する際に必要な情報としてユーザ固有のIDとパスワードが通知される。同時に、会員登録に関する情報はソフト販売会社12の側にも必要に応じて通知される(手続きP25)。以上により、定額電子クレジットカード利用のための会員登録と定額電子クレジットカード発行の申込みプロセスが完了する。

【0028】前述の申込み方法では、申込み用のサーバ11aに用意された申込み入力ページに直接的に必要な情報を書き込むことによって登録手続きを行う構成で説明した。しかし、この申込み手続きは、上記のプロセスに限定されない。例えば、ユーザの側からEメールで氏名と住所だけの情報を与えて会員登録の申込みを行い、その後に、定額電子クレジットカード発行事業体11から正式申込み書を送って必要事項を記入してもらい、その返送された申込み書に基づき金融機関での口座および残高の照会、登録を待って、会員登録を完了するようにすることもできる。

30 【0029】また事業体11から発行される定額電子クレジットカードは、既存の現実のクレジットカードに似せて有体物のカードとして作り、郵送にて会員ユーザに発送するようにすることもできるし、単にインターネット14上で使用可能な仮想的なクレジットカードとして構成し発行することも可能である。

【0030】上記のようにして発行された定額電子クレジットカードを用いてサービスの提供を受けることが可能となる。そこで次に、さらに図2を参照して定額電子クレジットカードの利用の形態を説明する。会員となったユーザ16は、インターネット端末16Aから再び定額電子クレジットカード発行事業体11のウェブサイト11Aにアクセスする(手続きP31)。このアクセスは、商品購入のためのアクセスである。このアクセスでは、図3に示されるように商品注文用のサーバ11bにアクセスする。このサーバ11bによってソフト商品注文ホームページ21が開かれる。このソフト商品注文ホームページ21に設けられた会員IDとパスワードの各々の書き込み欄にIDとパスワードを入力すると、提携関係に基づいて登録されたすべてのソフト販売会社12の商品販売ホームページ(ソフト販売ウェブサイト12

50

(6)

特開 2002-32687

9

A) がリンク関係に基づいて示される。そこでユーザ 16 は、いずれかのソフト販売会社 12 の商品販売ホームページを選択すると、リンク関係に基づいてソフト販売ウェブサイト 12A に移る (手続き P 32)。次には、ソフト販売ウェブサイト 12A からユーザ 16 のインターネット端末 16A に対して商品表示・注文受け付けページが提示される (手続き P 33)。ユーザ 16 は、インターネット端末の表示画面に示された商品表示・注文受け付けページを見て購入を希望するソフト商品を選択し、注文を出すと共に、自身の定額電子クレジットカードを決済に使用するために ID とパスワードの情報を与える (手続き P 34)。ソフト販売ウェブサイト 12A の側では、注文と定額電子クレジットカードの情報を受け、サーバ 11b においてユーザ 16 のクレジットカード使用可能金額を照会し、支払いが可能である (手続き P 42) ことを条件に、注文ソフトをユーザ 16 のインターネット端末 16A へのダウンロードを許可する (手続き P 35)。併せて、ユーザ 16 に対して定額電子クレジットカードの使用金額 (残高) を通知する。ユーザ 16 の定額電子クレジットカードの使用情報に関する情報は、事業者 11 に対して通知され、会社データベース 19 におけるソフト販売会社の情報および会員データベース 18 における会員の情報は速やかに更新される (手続き P 36)。以上によって定額電子クレジットカードを利用したソフト購入のプロセスが完了する。

【0031】図 3 では、ユーザがインターネット端末 16A を操作して定額電子クレジットカードを利用してソフト商品を購入する前述のプロセスを、構造的図解にて示している。図 5 におけるルート 31 は図 2 を参照して説明したソフト商品の注文の経路を示す。注文したソフト商品は、商品注文用サーバ 12a からユーザのインターネット端末 16A に直接にダウンロードされる。またルート 32 に示すごとくユーザはインターネット端末 16A から直接にソフト販売ウェブサイト 12A のサーバ 12a にアクセスしてソフト商品を注文して購入することもできる。ただし、この場合、ソフト販売会社 12 が定額電子クレジットカード発行事業者 11 と提携関係にあり、定額電子クレジットカードを使用することを許可していることが条件になるのは勿論である。

【0032】定額電子クレジットカードの使用代金は、金融機関 13 の指定口座から自動的に引き落とされ、ソフト販売会社 12 に送金され、その一部はカード使用手数料として事業者 11 に支払われる。定額電子クレジットカードの使用代金については、通常インターネット上のウェブサイトでの閲覧もしくは金融機関 13 発行の明細を参照するものとし、請求があれば、発行手数料、郵送料等をユーザ 16 が負担することが条件にして、その負担金額を加えた領収書がユーザ 16 に発行される。【0033】定額電子クレジットカードの利用形態としては様々な変形例が考えられる。例えば、この定額電子

10

クレジットカードは比較的に小額となるように上限金額が抑えられている。従って、高額のソフト商品を購入するときには、利用が不便になる。そこで、定額電子クレジットカードを複数枚 (複数枚) 手に入れるようにすることもできる。

【0034】定額電子クレジットカードを小額取引用に使用される場合、定額電子クレジットカードで設定される金額は、例えば 1 か月等の一定期間の予想取引金額を想定して定められることが好ましい。また、当該口座の残高が一定期間での予想取引金額に満たない場合は速やかに会員登録を取り消すものとする。このようにすれば、ソフトウェア会社の代金回収不能による損失もカードの上限額を越えることはなくなる。

【0035】

【発明の効果】以上の説明で明らかなように、本発明によれば、次の効果を奏する。

【0036】比較的に小額に上限が設定された定額電子クレジットカードであるので、インターネットを利用して各種ソフトの無体物商品をダウンロードで購入する場合に安全にかつ簡単に購入することができる。特に中学生等の未成年者がゲームソフト等を購入する場合に、中学生等の小遣いの範囲内で利用することができ、電子決済の安全性を確保しつつ教育的な観点からも好ましい。

【0037】またソフトウェア会社は、従来以外の販路を設けることができ、安全に安価で良質のソフトウェアを提供することができる。このことはソフトウェア会社の経営の安定性をもたらし、さらなる安価で良質のソフトウェア開発にも寄与するものである。

【0038】従来より既存する現実のクレジットカードの利点を生かしつつ、同様な機能を有する定額電子クレジットカード・エンティティをインターネット上での電子決済として利用することができ、安全性および利便性が極めて高いものである。

【図面の簡単な説明】

【図 1】本発明に係る定額電子クレジットカードシステムを実現するための関連する組織 (企業) とユーザの関係を示す全体的な組織構成の概念図である。

【図 2】クレジットカード申込みウェブサイトを中心にして申込み手続きとクレジットカード入手と商品の注文・購入のプロセスを説明するための時系列に基づく関係図である。

【図 3】本発明に係る定額電子クレジットカードシステムの利用態様例をインターネットを中心にして示す構成図である。

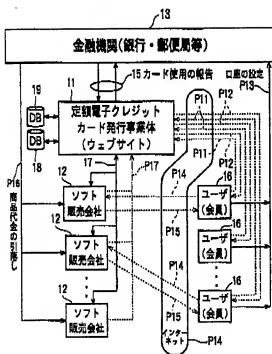
【符号の説明】

- 11 定額電子クレジットカード発行事業者
- 12 ソフト販売会社
- 13 金融機関
- 14 インターネット
- 16 ユーザ (会員)

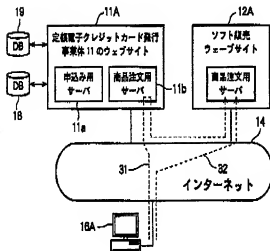
(7)

特開 2002-32687

【図 1】



【図 3】



【図 2】

